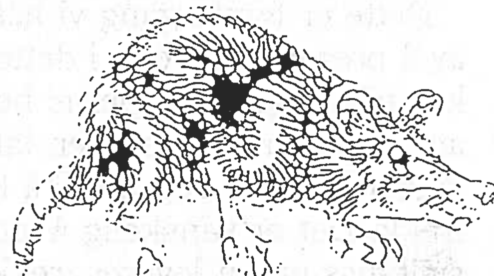
# PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ARES - *kun for medlemmer*

Nr. 116, onsdag 12. januar 1994



## Redaksjonelt

I forbindelse med OL-con (Det må jo være OL-con som er grunnen, det foregår jo som vi alle vet ikke noe annet spennende i Norge i den perioden...), fortelles det at Oslo Sporveier har til hensikt å kjøre busser langt ut over natten, et tilbud vi vet at OL-cons deltagere vil vite å sette pris på. Dessværre er det foreløbig ikke mulig å få tak i fyldestgjørende opplysninger om hva som vil eller ikke vil gå, men T-banene vil i det minste få timesruter.

Ja, du har vel husket å melde deg på til OL-con?

I årets første Phobos kan det passe ganske godt med noen nyheter på spillfronten.
Second Front (Europa) ventes til Norge med det første. Prisen er imidlertid ganske formidabel, nemlig $ 100 (= NOK 1000 ?). Et nytt rollespill, som har fått hederlig omtale i Asgard "Underground" kommer snart. Handlingen i spillet er lagt til år 2019 og det er et "anarkistisk/politisk " rollespill.
Enda et nytt brettspill er på vei, nemlig "Road To Gettysburg" som handler om kampene før slaget ved Gettysburg. Det kommer også et tilleggssett til Axies & Allies " World At War" De Luxe Box Edition. Noen flere rollespill ting er også underveis. Vi nevner TSRs "Rangers Handbook" og "Dark Of The Moon" (Ravenloft modul). En ny COC modul er også på vei, "Sacrament Of Evil". Til slutt nevner vi en ny Vampire sak; "Clan Book Nosferatu".

# Fantasy PBP

*Herman Ellingsen*

Fantasy PBP er navnet på det nye, fantastiske PBP-spillet som alle Phobos-lesere nå kan delta i!

Dette er første gang vi har gleden av å presentere trekk i dette fantastiske spillet, og vi vil gjerne benytte anledningen til å rette en takk til de få som har tatt seg tid til å levere trekk. Det er vanskelig å lage PBP-spill hvis ingen leverer trekk.

Til ære for alle som ikke fikk dem med seg sist, repeterer vi også reglene til slutt.

## Sladderen

De siste to ukene har det kommet to fremmede til Tingelstadt. Disse to ble straks de viktigste samtaleemnene når bybefolkningen møttes i vertshuset «Krigsguden», men så har de da heller ikke prøvd å unngå å trekke til seg befolkningens oppmerksomhet.

Ljå Prinsen er, i følge Gerda Peppermø, en kjekk, ung kar, mens andre gjerne omtaler ham som en «Sol–och–vårare». Her om dagen måtte man for eksempel hjelpe ham opp fra brønnen.

Man vet også at han har prøvd å kjøpe dirkesett, at han har kjøpt en bue, og at han har gravd en dyregrav «Hvor ingen dyr trekker», som en lokal jeger uttrykte det.

Ljå er endatil observert oppe i den gamle borgen.

Yog Gurt er et en smule bedre papir, her om dagen prøvde han til og med å skaffe seg en jobb i havna. Det gikk jo selvfølgelig ikke så bra, han var jo så opptatt av alt mulig annet, at han ikke rakk å gjøre jobben skikkelig. Etter en halvtimes tid fikk han sparken.

Videre har Yog stadig vært å treffe på rundt om i byen, det virker nærmest som om han leter etter noe, og her om dagen hadde man vært nødt til å gjøre ham oppmerksom på at gjengen ved det andre bordet ikke er stamgjester. De har jo bare vanket her i 20 år! Yog hadde også besøkt landsbyens kloke kone, men hva han skulle der var det ingen som klarte å liste ut.

## Resultatene

### Ljå Prinsen:

1. Klatre ned i bybrønnen, og lete etter mynter. 65% — Nei.
2. Kjøpe dirker. 65% — Nei.
3. Forføre enslig dame. 51% — Ja.
4. Forføre enslig dame. 51% — Nei.
5. Forføre enslig dame. 51% — Nei.
6. Prøve å flytte inn hos enslig dame. 33% — Nei.
7. Undersøke begravelsesrutinene. (8% — Nei, ingen begravelser i dag.) 19% — Nei.
8. Sjekker lovmennenes kondisjon, fysikk og antall. 67% — Nei.
9. Prøve å dirke opp kollektkassa i de veifarendes tempel. (89% — Ja, du fant en kollektkasse.) 23% — Nei, du klarte ikke å dirke den opp.
10. Prøve å se seg rundt på borgen. 89% — Ja. Borgen er forlatt.
11. Kjøpe 20 piler, bue, og en spade. d10+3 — 6 piler, 75% — Ja, 87% — Ja. Pris: 1500 Peng.
12. Øver på å skyte med pil & bue i skogen. 79% — Ja.
13. Grave dyregrav i skogen. 81% — Ja.
14. Prøver å bli kjent med Yog Gurt ved havna. 17% — Nei.

### Yog Gurt:

1. Stikker til templet og prøver å bli venner med ypperstepresten. (1% — Nei. Hvilken Yppersteprest?) 46% — Ja, du ble kjent med den lokale prest.
2. Undersøker lover og regler i Tingelstadt. 73% — Nei.
3. Sjekker vaktenes rutiner, vaktrunder mm. 23% — Ja. Vaktene går et par runder i løpet av natten.
4. Sjekker forsvarsverkene, mulighetene for å storme eller beleire Tingelstadt. 63% — Ja. Det skulle ikke være noe problem, få soldater, og det er allerede et hull i muren.

5. Stikker innom vertshuset «Krigsguden», og prøver å gjøre meg kjent med stamgjestene. 65% — Nei.

6. Styrker bekjentskapen med folkene på «Krigsguden». Nei – se over.

7. Prøve å skaffe jobb i havna, og jobber der for å få penger. Sjekker samtidig om det er noen mystiske personer der. 11% — Nei.

8. Sjekker landskapet rundt Tingelstadt. Prøver å finne bondegårder, fjell, huler, vann ol. 85% — Ja, du fant 2 bondegårder. Fjell: 99% — Ja. Huler: 3% — Nei. Vann: 63% — Ja.

9. Sjekke hvor det «velstående kvarteret» er i Tingelstadt, og sikkerheten der. Prøve å finne ut hvor det bor enslige, rike handelsmenn. 95% — Ja, du fant det velstående kvarteret. 67% — Ja: Sikkerheten er ikke spesielt god, men de har en vekter. 23% — Nei. Hvilke velstående handelsmenn?

10. Prøve å få innblikk i det kriminelle miljøet i Tingelstadt. 57% — Nei.

11. Prøve (ved hjelp av diskret & forsiktig bruk av nye bekjentskaper jeg har fått i byen) å finne ut om det forekommer organisert kriminalitet i byen. 11% — Nei.

12. Prøve å finne fengselet. 63% — Ja.

13. Prøve å finne ut om det er noen «vismenn» i byen, kontakter eventuelle vismenn, for å spørre om hvordan makten er fordelt i byen, og hvem som har makt. 11% — Ja. Du får rede på at byen styres av «de eldres råd».

14. Kontakter Ljå Prinsen i havna, og inngår bekjentskap med ham. 17% — Nei.

## Plassering

1. Yog Gurt. (Trygve Øysjøfoss)
2. Ljå Prinsen (Torstein Gran)



## Reglene er enkle:

Spillet foregår i den lille byen Tingelstatt, som hører til i en eller annen ukjent fantasyverden.

Din spillperson har nettopp kommet til byen, og han kjenner ikke noen der fra før. Fantasy PBP opererer ikke med klasser. Du kan selv velge om du vil oppføre deg som en tyv, en kriger, eller en magiker - eller som en handelsmann, en pilegrim, eller hva du nå foretrekker å gi deg ut for å være. Spillsystemet er også uavhengig av rase, så det er fritt frem til å finne på noe selv.

## Trekk:

Hvert trekk varer i 14 dager, selv om det fra tid til annen kan vare lengre mellom hver gang Phobos kommer ut.

## Aksjoner:

For hvert trekk har du 28 aksjoner, to aksjoner pr. dag. Du må riktignok bruke en aksjon pr. dag på å skaffe mat, ordne overnatting, og andre mundane gjøremål som kunne vært løst med penger. Det koster deg 200 Peng pr. dag å slippe unna disse mundane gjøremål, så du kan starte det hele med 28 aksjoner - hvis du vil bruke hele formuen på det, da. For disse pengene får du et rom på et inn, og tre måltider mat.

Du kan muligens få deg en jobb, men det vil gjerne koste deg en aksjon pr dag å utføre jobben.

Du vil miste en aksjon hvis du blir angrepet, selv om du vinner kampen.

## Utstyr:

– Ordinært Adventurer-utstyr (Sekk, klær, 50 m tau, bedroll, niste ...)

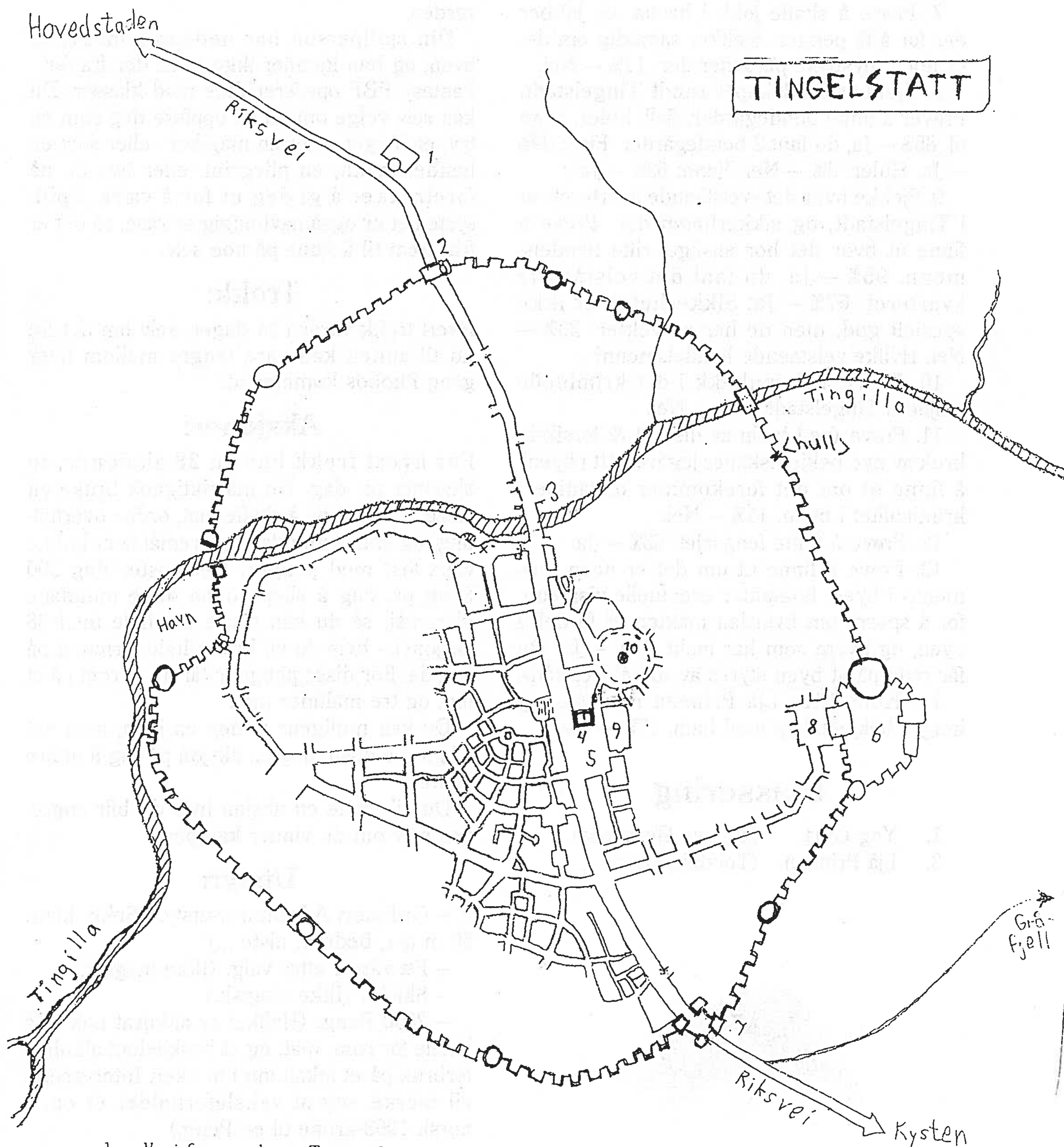
– Ett våpen etter valg. (Ikke magisk.)

– Skjold. (Ikke magisk.)

– 2800 Peng. (Hvilket er akkurat nok til å betale for rom, mat, og et beskjedent alkoholforbruk på et lokalt inn i to uker. Interesserte vil merke seg at veksleforholdet er ca. 1 norsk 1993-krone til en Peng.)

PHOBOS Fantasy PBP:

KARTET




1: Veifarendes Tempel
2: Nordre Byport
3: Tingil bro
4: Vertshuset "Krigsguden"
5: Torget
6: Borgen
7: Søndre Byport

8: Borgplass
9: Rådstue
10: Bybrønn

## Magisk utstyr:

Du kan velge en av de følgende:

– Et magisk sverd (som gir +1 i kamp)

– En spellbok (Med 3 spells: Angrip, Beskytt, og Sjarmer. Det koster en aksjon å bruke et spell. Det er ikke plass til flere spells i spellboken.)

- En magisk ring, som beskytter deg hvis du blir angrepet. (+2)

– Beinflygar-støvlar, som lar deg lettere slippe unna forfølgelse.

Eller du kan finne på noe selv, hvis du får det godkjent av koordinator.

## Kampregler:

Dersom det kommer til stridigheter, kaster koordinator en 10-siders terning for hver deltager i striden. Den som får høyest justert resultat, har vunnet striden. NB: Det er ikke dermed sagt at motstanderen er død.

### Eksempel på kamp:

En spiller (Mac) erklærer at han vil slå ned en annen spiller (Gabriel) i et smug, og ta alle tingene fra motspilleren.

Mac skriver da:

«1 Aksjon: Slå ned Gabriel i et mørkt smug, og ta fra ham alle tingene han har.»

Da slår først koordinator en gang for å se om Gabriel er så dum at han går inn i et mørkt smug akkurat den dagen, slik at Mac kan få en fair sjanse til å slå ham ned.

La oss si at denne sjansen er 70 %, og at koordinator slår 56, slik at det blir en kamp av det.

Da er tiden moden for selve kamp-kastet.

I dette tilfellet slår begge 5, men Mac har et +1-sverd, slik at han vinner. Da får Mac en sjanse til å ta alle de tingene som Gabriel bar på seg. Den sjansen kan kanskje være 35 %, når vi tar hensyn til muligheten for at Gabriel klarer å rope på hjelp, at han kommer seg unna, eller at noen tilfeldigvis kommer forbi.

Og da er Mac igjen avhengig av at Gabriel ikke har lagt igjen alt utstyret på et inn, eller at noen andre rakk å robbe ham først. Hvis du ikke har sagt noe allerede, så antar jeg at du har alt utstyret med deg.

# Hvordan leverer du trekk?

Du skriver trekkene på et ark papir, og leverer dem til Koordinator (Herman Ellingsen) i god tid før Phobos kommer ut. Siden Phobos kommer ut hver 2. og 4. onsdag i måneden (unntatt i desember, da bladet bare kommer ut den 2. onsdagen), så er det en god ide å levere trekk den 1. og 3. onsdagen i hver måned.

Siden Fantasy PBP spilles med åpne trekk, slik at alle får vite hva du har gjort, så er det ikke nødvendig å lage koder for trekkene. Det er tilstrekkelig å skrive ned hva du ønsker å gjøre de neste 14 dagene, så tar koordinator seg av resten. Han lover også å tolke det i beste mening hvis du har gjort en feil.

# Målet i spillet er makt.

Det gjelder å skaffe seg så mye makt som mulig. Hvis du klarer å sikre deg verdensherredømme, så vil du også ha vunnet. Eventuelt vil den som har mest makt i det spillet slutter, bli erklært vinner.

I hvert Phobos vil du kunne se hvilken plassering din spiller har i systemet, og hvor godt du har gjort det siden sist.

# 6 gale rollespillere på Interrail.

En føljetong

*Herman Ellingsen*

Del 21.

## Hamburg.

Våre venner vandrer fredelig nedover Reperbahn. (Ja, man har jo ikke vært i Hamburg, hvis man ikke har besøkt Reperbahn. Det er som å besøke Paris, uten å se Eiffeltårnet.) Kjæledyret henger fra Sten Hugos skulder, stirrer siklende etter severdighetene, mens Kim prøver å late som om han ikke kjenner dyret.

– La oss stikke innom «den Forbudte gaten», foreslår Erik. Det er jo der alt det spennende foregår.

HansO prøver å peke på skiltet som forbyr adgang for kvinner og personer under 18, men trekker snart på skuldrene. (Det er jo likevel ingen som tror på at han er under 21.) Dessuten forstår de ikke tysk.

Snart etter er hele gjengen inne i «den Forbudne gate», hvilket medfører at Sten Hugo blir nødt til å riste kjæledyret, hvis han skal unngå å bli gjennomvåt.

– Hei! bryter Fredrik ut. Der er dere jo! Forresten, hvorfor er du så rød, Kim?

– Fredrik! HansO snur seg forskrekket, Aargh! Hva gjør du her?

– Her? Nei, jeg vet ikke, svarer Fredrik nesevist. Det samme som dere, antar jeg. Ser meg rundt.

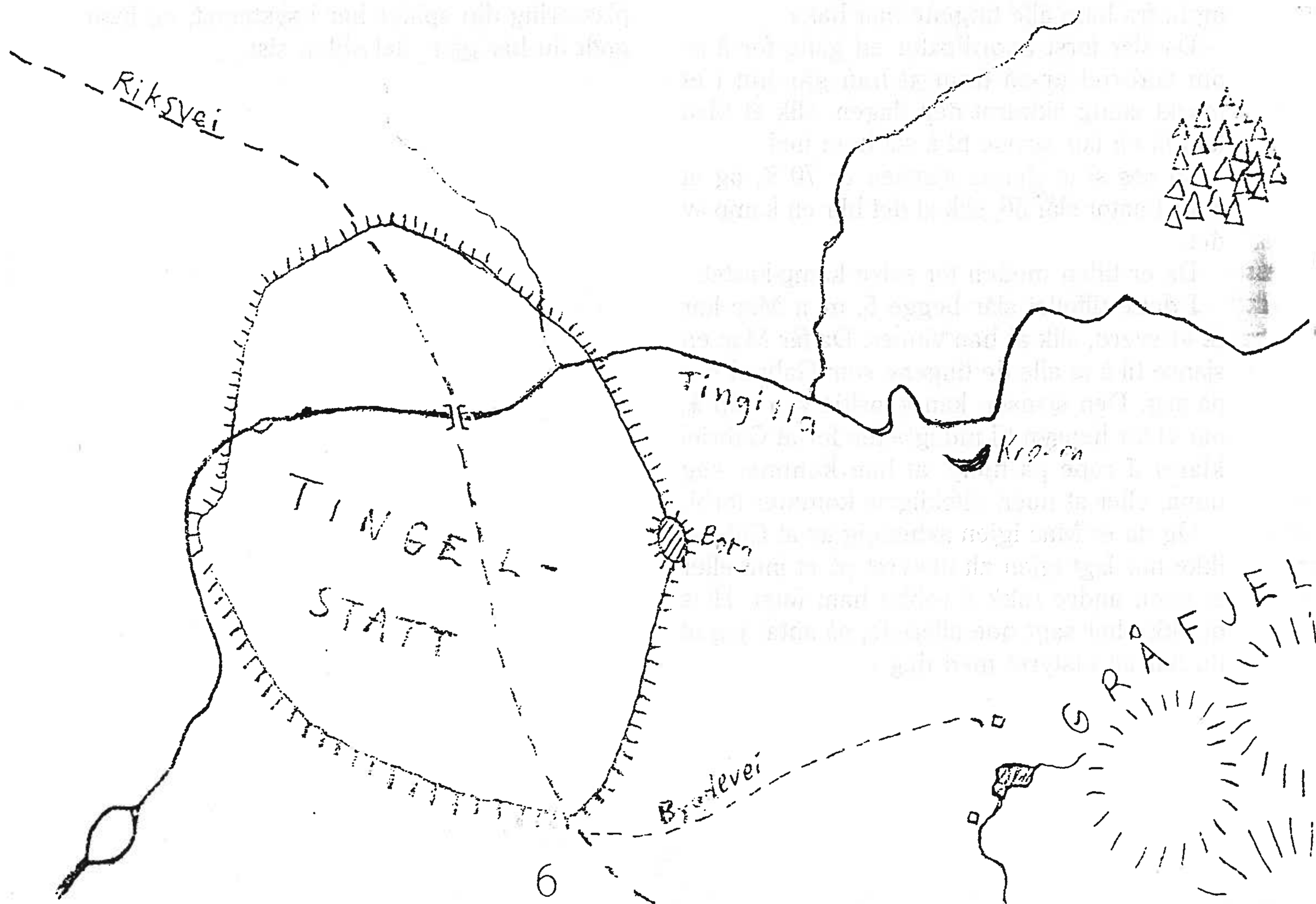
Mens alle er opptatt av å grøsse over Fredriks plutselige tilsynekomst, benytter Kim og Sol seg av anledningen til å snike seg vekk. Dermed er det ingen som legger merke til hva som skjer med kjæledyret, før de har kommet ut fra «den Forbudne gate».

– Hvor er kjæledyret, spør Sten Hugo, og strener mot «den Forbudne gate».

– Ta det med ro, det er sikkert sammen med Kim og Sol, påstår HansO, som er den eneste som har oppdaget at Kim og Sol også mangler.

– Hvis han ikke ble igjen der inne, da! Sten Hugo tar seg likevel en ny tur inn i «den Forbudne gate».

*Fortettes i neste nummer*



# EX CATHEDRA

Vel møtt i 1994! For de av oss som hadde (berettiget) tvil om verden ville overleve til 1984, burde vel årstallet være en gledelig overraskelse. På den annen side er det jo stadig nok av dommedagsprofeter, og færre blir det neppe fremover mot årtusenskiftet, hva enten man regner 2000 eller 2001 for å være det første året i det 21. århundre. For de av oss som liker å spille "etter katastrofen"-pregede rollespill, er det vel kanskje av interesse å følge med i de mange måtene som vi får fortalt at sivilisasjonen kan gå under på -- men det er vel få som ser frem til den slags rollespilling 'live'. For min del er jeg mer av en utviklingsoptimist, og skulle kanskje derfor heller spille high-tech orienterte spill en post-kataklysmiske ting som TORG og PARANOIA.

Det er jo de som mener at man driver med rollespill for å slippe vekk fra det man gjør, mener eller tenker på til daglig, så kanskje er det ikke så rart om man havner et drøyt stykke unna de holdningene man vanligvis har, også. For tiden kommer det jo en del nye rollespill som virkelig prøver å bryte med de etablerte mønstre i genren: Alt mulig fra VAMPIRE til OVER THE EDGE prøver å være originale, om enn på svært forskjellige måter! Les intervjuet med Jonathan Tweet (designer av bl.a. ARS MAGICA og OVER THE EDGE) i ÁSGARD nr. 1 for å få et inntrykk av det! Nå er selvsagt det velkjente og hjemmekjære også noe som apellerer til folk flest, og selv om det kanskje er noen som synes at dette er rare adjektiv å benytte om f.x. AD&D, med all sin ytre fantasistaffasje, så er jo nettopp dette spillet selve grunnfjellet i genren, så veletablert og dominerende at den naturlige responsen hver gang det dukker opp noe nytt fantasyrollespill er: "Trenger vi ett til?"

Nettopp med tanke på nye, originale temaer/opplegg for rollespill er det derfor hyggelig å kunne melde at Ares har tenkt å lage et regelsett av sitt utmerkede TERRORIST-rollespill, og at dette forhåpentligvis vil foreligge i løpet av et par-tre måneder. Selvsagt ikke på kommersiell basis, men i et salgbart, billig format. Du kommer neppe til å unngå det hvis du går på klubben; vi håper også å få det i salg hos Avalon og Fantastico. Såfremt vi velger et ikke alt for smakløst omslag, burde vel det gå. Jeg tror ikke at "Vi skjøt William Nygaard først!" er noen egnet tekst å ha utenpå... Men mer om dette prosjektet etterhvert.

Vi har jo andre nye ting å drive med i 1994. Forrerst blant dem for øyeblikket er OL-CON, naturlig nok, og vi håper at de av dere som ikke er påmeldt allerede, kan ordne det så raskt som mulig. Det begynner å bli trangt om plassen, og vi kan ikke garantere at du får slippe til fordi du er Ares-medlem. Skulle du være påmeldt allerede, men ha noe ønske om å gjøre ting -- arrangere noe, hjelpe til med det praktiske etc. -- er det bare å ta kontakt med noen i styret. Vi regner med å kunne få ordnet de tingene som er angitt i brosjyren, samt en del saker til. Men er det noe du savner, er det bare å si fra til oss. Også "Verdens lengste spillfestival" vil utvilsomt bli fulgt opp i senere nr. av PHOBOS, så følg med, følg med.

Ellers får vi håpe at økningen i deltagerantall på de regulære klubbkveldene i høst vil bli fulgt opp av en tilsvarende økning i selve medlemstallet. Kommer vi opp mot en 75-100 stykker, burde vi ha nådd et tall som gir en brukbar oppslutning om onsdagsmøtene, samtidig som det burde være plass nok i Felleshuset (med mindre alle da skulle velge å møte opp samtidig, hvilket er veldig usannsynlig). Som nevnt før i denne spalten; vi er temmelig avhengig av at de enkelte medlemmene gjør det de kan for å få andre interesserte til å komme på onsdager og melde seg inn. Hjelper dere oss med dette, tror vi vi kan love et Ares som ikke bare er større, men også bedre i 1994.

*- Johannes H. Berg*